

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 2001-162052

(43)Date of publication of application : 19.06.2001

(51)Int.Cl. A63F 13/12
A63F 13/00

(21)Application number : 11-353820

(71)Applicant : MATSUTANI MOTOYUKI

(22)Date of filing : 14.12.1999

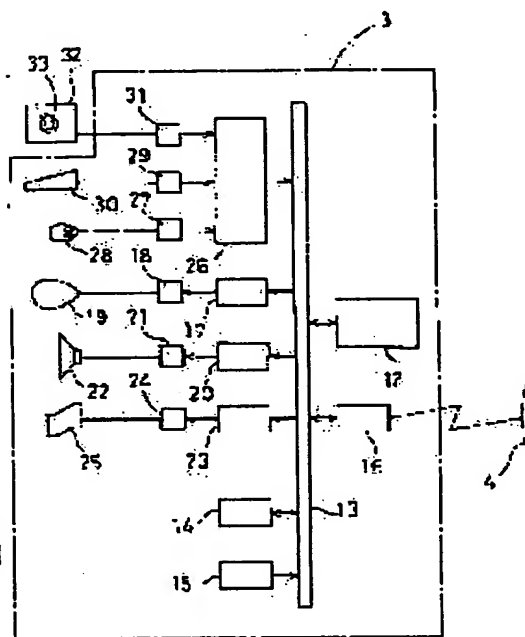
(72)Inventor : MATSUTANI MOTOYUKI

(54) COMMUNICATION GAME SYSTEM

(57)Abstract:

PROBLEM TO BE SOLVED: To provide a communication game system allowing a user to enjoy a game of a pachinko, a slot machine, a smart ball or the like displayed on a screen with a tense feeling near an actual one at a home or a job site.

SOLUTION: In this communication game system 1, a user computer 3 connected to a host computer via a communication network 4 is provided with a user side memory means 14 storing the game-related software data transmitted from the host computer, a display means 19 displaying the game image displayed by the software data stored in the user side memory means 14, manual input means 28, 32 setting and inputting game level data, and a user side CPU 12 executing game actions with the software data on the screen of the display means 19 based on the level data inputted from the manual input means 28, 32.



LEGAL STATUS

[Date of request for examination]

[Date of sending the examiner's decision of rejection]

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number]

[Date of registration]

[Number of appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of requesting appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of extinction of right]

Copyright (C); 1998,2003 Japan Patent Office

THIS PAGE BLANK (USPTO)

(19)日本国特許庁 (J P)

(12) 公 開 特 許 公 報 (A)

(11)特許出願公開番号
特開2001-162052
(P2001-162052A)

(43)公開日 平成13年6月19日(2001.6.19)

| (51)Int.Cl. ⁷ | 識別記号 | F I | テーマコード(参考) |
|--------------------------|------|---------------|-------------|
| A 6 3 F 13/12 | | A 6 3 F 13/12 | B 2 C 0 0 1 |
| 13/00 | | 13/00 | K |
| | | | A |
| | | | N |

審査請求 未請求 請求項の数3 O L (全 7 頁)

(21)出願番号 特願平11-353820
(22)出願日 平成11年12月14日(1999.12.14)

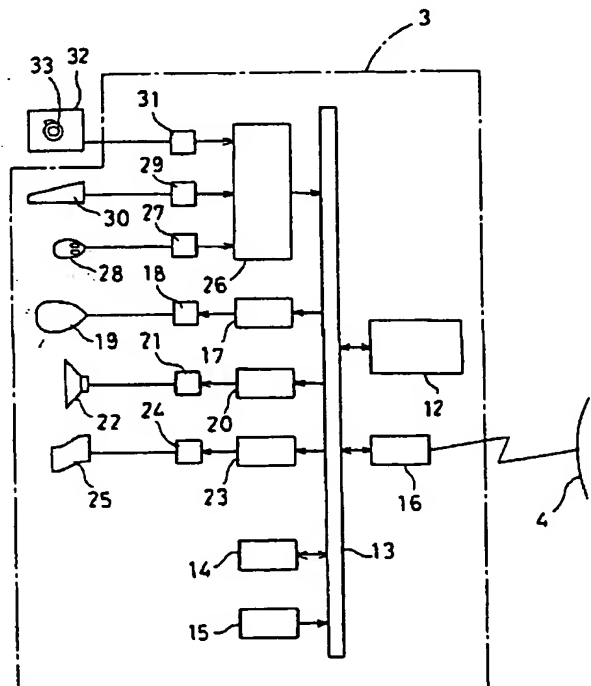
(71)出願人 594177209
松谷 基之
和歌山市紀三井寺736-16
(72)発明者 松谷 基之
和歌山県和歌山市紀三井寺736-16
(74)代理人 100047831
弁理士 杉本 巖 (外1名)
Fターム(参考) 2C001 AA02 CA04 CA09 CB01 CB03
CB04 CB08 CC01 CC07 CC08
DA06

(54)【発明の名称】 通信遊技システム

(57)【要約】

【課題】 家や職場に居ながらにして、画面表示されたパチンコ、スロットルマシン、スマートボールなどの遊技を、実際に近い緊迫感を覚えながら楽しむことのできる通信遊技システムを提供すること。

【解決手段】 通信遊技システム1において、通信回線4を介してホストコンピュータと通信接続されるユーザコンピュータ3は、ホストコンピュータから送信された遊技に係るソフトウェアデータを格納するユーザ側メモリ手段14と、ユーザ側メモリ手段14に格納されたソフトウェアデータにより表される遊技の画像を表示する表示手段19と、遊技の度合いデータを設定入力するための手入力手段28、32と、手入力手段28、32から入力された度合いデータに基づいて、前記ソフトウェアデータによる遊技の動作を表示手段19の画面上で実行するユーザ側CPU12を備えている。



THIS PAGE BLANK (USPTO)

【特許請求の範囲】

【請求項 1】 少なくとも遊技に係るソフトウェアデータを送信するホストコンピュータと、ホストコンピュータからのソフトウェアデータを受信するユーザコンピュータと、ホストコンピュータとユーザコンピュータとを双方向データ通信可能に接続する通信回線とからなる通信遊技システムであって、前記ユーザコンピュータは、ホストコンピュータから送信された遊技に係るソフトウェアデータを少なくとも格納するユーザ側メモリ手段と、ユーザ側メモリ手段に格納されたソフトウェアデータにより表される遊技の画像を表示する表示手段と、遊技の度合いに係る度合いデータを設定入力するための手入力手段と、手入力手段から入力された度合いデータに基づいて、前記ソフトウェアデータによる遊技の動作を表示手段の画面上で実行する遊技制御手段と、遊技制御手段により実行される遊技毎に、当該遊技結果を検出して当該遊技結果に係るデータをホストコンピュータに送信する遊技結果送信手段とを備え、前記ホストコンピュータは、前記遊技結果に係る賞玉数のデータを格納するホスト側メモリ手段と、ユーザコンピュータから送信されてきた遊技結果が入賞状態であるときはホスト側メモリ手段の賞玉数を増やして書き換え、当該遊技結果が入賞状態でなかったときは前記賞玉数を減らして書き換える賞玉数書換手段とを備えていることを特徴とする通信遊技システム。

【請求項 2】 遊技の種類が、パチンコ、スロットマシン、またはスマートボールのいずれかであることを特徴とする請求項 1 に記載の通信遊技システム。

【請求項 3】 ホストコンピュータのホスト側メモリ手段にユーザ個別の料金口座を設定するとともに、賞玉数書換手段により書き換えられた賞玉数を相当の金額に換算し、換算された相当金額によりホスト側メモリ手段の口座残高を書き換えるように構成したことを特徴とする請求項 1 または請求項 2 に記載の通信遊技システム。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】 本発明は、例えば、ホストコンピュータから送信されてきたパチンコやスロットマシンなどの遊技を家庭などのパーソナルコンピュータで行うことのできる通信遊技システムに関するものである。

【0002】

【従来の技術】 一般のパチンコ店は冷暖房完備の豪華ホールや広大な駐車場を有し、多数のホール従業員を雇用している。ホール内には数百台のパチンコ台が設置されていて、パチンコ客は個々のパチンコ台に対面し電動で玉をはじいて遊技するようになっている。ところで、実際にパチンコをするためにはパチンコ台のあるホールまで出掛けなければならない。そのため、家事の合間や職場での休憩時間などのように、ちょっと一息つける時間

ができたときでも、家や職場ではパチンコをすることができない。

【0003】

【発明が解決しようとする課題】 そこで、パチンコ好きの人はゲームソフトを購入し、家庭や職場のパーソナルコンピュータでパチンコゲームを楽しんできた。しかしながら、かかるパチンコゲームのように賞品などを賭けることなく単にゲームを行うだけでは、緊迫感が乏しくなり物足りなさを感じるようになる。一方、パチンコ店側にとっては、豪華ホールや広大な駐車場にかかる設備費、多数のホール従業員にかかる人件費が大きな負担であり、それらの管理にも多大な手間がかかる。また、実際のパチンコ台に客が対面して遊技するので、いわゆる不正な裏ロムに取り替えられる被害も甚大となっている。また、限られた店内スペースに設置することのできる遊技台数には限りがあって一定の保有台数にとどめざるを得ないため、新台好きのパチンコ客にとっては興味をそがれることがある。

【0004】 本発明は、上記した従来の問題点に鑑みてなされたものであって、家や職場に居ながらにして、画面表示されたパチンコ、スロットマシン、スマートボールなどの遊技を、実際に近い緊迫感を覚えながら楽しむことのできる通信遊技システムの提供を目的とする。

【0005】

【課題を解決するための手段】 上記目的を達成するために、本発明に係る通信遊技システムは、少なくとも遊技に係るソフトウェアデータを送信するホストコンピュータと、ホストコンピュータからのソフトウェアデータを受信するユーザコンピュータと、ホストコンピュータとユーザコンピュータとを双方向データ通信可能に接続する通信回線とからなる通信遊技システムであって、前記ユーザコンピュータは、ホストコンピュータから送信された遊技に係るソフトウェアデータを少なくとも格納するユーザ側メモリ手段と、ユーザ側メモリ手段に格納されたソフトウェアデータにより表される遊技の画像を表示する表示手段と、遊技の度合いに係る度合いデータを設定入力するための手入力手段と、手入力手段から入力された度合いデータに基づいて、前記ソフトウェアデータによる遊技の動作を表示手段の画面上で実行する遊技制御手段と、遊技制御手段により実行される遊技毎に、当該遊技結果を検出して当該遊技結果に係るデータをホストコンピュータに送信する遊技結果送信手段とを備え、前記ホストコンピュータは、前記遊技結果に係る賞玉数のデータを格納するホスト側メモリ手段と、ユーザコンピュータから送信されてきた遊技結果が入賞状態であるときはホスト側メモリ手段の賞玉数を増やして書き換え、当該遊技結果が入賞状態でなかったときは前記賞玉数を減らして書き換える賞玉数書換手段とを備えた構成にしてある。

【0006】 また、前述構成における遊技の種類が、パ

チンコ、スロットマシン、またはスマートボールのいずれかとしたものである。上記でいう「通信回線」とは、例えば、高速デジタル回線、光ファイバー回線、電話回線などを指す。「賞玉」とは、遊技に用いられる、例えばパチンコ玉、スロットマシンのコイン、スマートボールのガラス球などを指す。「遊技の度合い」は遊技の内容により異なるが、例えば遊技がパチンコまたはスマートボールの場合は操作レバーの引きによる玉の初速度、スロットマシンの場合は操作レバーを引いて複数の停止ボタンを押すまでの時間を、それぞれ指している。

【0007】そして、前述の各構成において、ホストコンピュータのホスト側メモリ手段にユーザ個別の料金口座を設定するとともに、ユーザコンピュータの賞玉数書換手段により書き換えられた賞玉数を相当の金額に換算し、換算された相当金額によりホスト側メモリ手段の口座残高を書き換えるように構成したものである。

【0008】

【発明の実施の形態】以下、本発明の実施の形態を図面に基づいて詳しく説明する。図1は本発明の一実施形態に係る通信遊技システムを示す全体概念図、図2は通信遊技システムのホストコンピュータを示すブロック構成図、図3は通信遊技システムのユーザコンピュータを示すブロック構成図、図4は通信遊技システムの制御構成を示すブロック構成図である。図1において、この実施形態に係る通信遊技システム1は、パチンコに係るソフトウェアデータを送信するホストコンピュータ2と、家庭や職場のパーソナルコンピュータなどに代表されるユーザコンピュータ3と、ホストコンピュータ2とユーザコンピュータ3とを双方向データ通信可能に接続する通信回線4とから構成されている。前記の通信回線4には、クレジット会社のクレジットコンピュータ5および銀行の銀行コンピュータ6も、ホストコンピュータ2に対し双方向データ通信可能にそれぞれ接続されている。

【0009】そして、通信遊技システム1のホストコンピュータ2は、図2に示すように、ホスト側中央演算ユニット（ホスト側CPU）7を中心として構成されている。このホスト側CPU7に対し、基本動作を司る制御ソフトウェアを格納した読み出し専用のROM10と、演算データ、遊技結果に係るデータ、または料金口座の口座残高データなどを読み書き可能に格納するホスト側メモリ手段9と、外部の通信回線4に対し双方向データ通信可能なホスト側送受信手段11とが、それぞれデータバス8を介してデータ通信可能に接続されている。

【0010】一方、ユーザコンピュータ3は、図3に示すように、ユーザ側CPU12を中心として構成されている。このユーザ側CPU12に対しては、基本動作を司る制御ソフトウェアを格納した読み出し専用のROM15と、演算データを読み書き可能に格納するユーザ側メモリ手段14と、外部の通信回線4に対し双方向デー

タ通信可能なユーザ側送受信手段16とが、それぞれデータバス13を介してデータ通信可能に接続されている。前記のユーザ側メモリ手段14は、ホストコンピュータ2から送信されるパチンコに係るソフトウェアデータを格納するようになっている。

【0011】更に、データバス13に対しては、それぞれ、画像出力部17および画像出力端子18を介して表示手段19が接続され、音声出力部20および音声出力端子21を介してスピーカ22が接続され、印字出力部23および印字出力端子24を介してプリンタ25が接続されている。また、データバス13に接続された外部入力部26に対しては、それぞれ、外部入力端子27を介してマウス28が接続され、外部入力端子29を介してキーボード30が接続され、外部入力端子31を介してオプション部品である操作機32が接続されている。前述の操作機32は、パチンコ玉の初速を設定するためにユーザが指で操作できる操作レバー33を有している。

【0012】そして、ユーザ側CPU12は、図4に示すように、マウス28または操作レバー33から入力された度合いデータに基づいて、ソフトウェアデータによるパチンコの動作を表示手段19の画面上で実行する遊技制御手段34の機能と、遊技制御手段34により実行されるパチンコ遊技の一玉毎に、その玉が入賞口に入ったか否かの遊技結果を検出し、その遊技結果に係るデータをホストコンピュータ2へ送信する遊技結果送信手段35の機能とを備えている。一方、ホストコンピュータ2のホスト側CPU7は、遊技中の玉が入賞口に入った（入賞状態になった）ときはホスト側メモリ手段9に格納されている賞玉数を増やして書き換え、その玉が入賞口に入らなかった（入賞状態にならなかった）ときはホスト側メモリ手段9の賞玉数を減らして書き換える賞玉数書換手段39の機能と、賞玉数書換手段39により書き換えられた賞玉数を相当の金額に換算する換算手段36の機能と、ホスト側メモリ手段9にユーザ個別の料金口座を設定する口座設定手段37の機能と、換算手段36により換算された金額によりホスト側メモリ手段9の口座残高を書き換える残高書換手段38の機能とを備えている。

【0013】引続き、図5に示したフローチャートに沿って通信遊技システム1の動作を説明する。まず、パチンコ店側のホストコンピュータ2のホームページに対し、ユーザが家庭のユーザコンピュータ3から通信回線4を介してアクセスすると（S1）、ユーザコンピュータ3とホストコンピュータ2が通信接続されてステップS2へ進む。ステップS2では、入店（会員入会）に係る手続きの説明、会員に係る契約内容、遊技の概要、ルールの説明などが表示される。そうして、表示された説明や契約内容をユーザが承諾すれば、ユーザは画面内に表示された「次へ」の部分のマウス28をクリックす

る。すると、表示手段19の画面に「会員登録済み」か否かが表示される(S3)。

【0014】会員登録済みでない場合に「No」の部分をクリックすると、「会員登録する」か否かが表示される(S4)。ここで「Yes」の部分をクリックすると、会員登録プログラムが作動し、所定の登録手順に沿って手続き入力をすれば会員登録が完了する(S5)。この際に、その登録ユーザ個別の会員ID記号とパスワードがホストコンピュータ2からユーザに与えられるとともに、登録ユーザ個別の料金口座がホスト側CPU7における口座設定手段37の機能によりホスト側メモリ手段9に開設される。一方、ステップS4において「No」の部分がクリックされると、処理ステップはS23へ進み通信回線4との接続がオフにされて一連の処理手順が終了する。

【0015】他方、ステップS3において「Yes」の部分がクリックされると、処理ステップはS6へ飛び、入力された会員ID記号とパスワードが確認される。このとき、正しくない(No)と判断されると、処理ステップはS3に戻ってS3～S5の処理が繰り返される。ステップS6で会員ID記号とパスワードが正しい(Yes)と判断されると、そのユーザ個別の料金口座に口座残高が残っているか否かが判断される(S7)。このとき、口座残高が残っていなければ(No)、処理ステップがS23に進んで処理を終える。口座残高が残っていれば(Yes)、仮想ホールへの入店処理が実行される(S8)。

【0016】ステップS8では、表示手段19の画面に「☆☆ホール(仮想ホール)の玄関」を表した画像が表示され、玄関扉が開く画像に替わる。すると、図6に示すように、表示手段19の画面が店内を表した表示画面40aとなる。ここで、ユーザが入店をキャンセルする場合は(S9のYes)、マウス28の操作でマウスポインタ42を「キャンセル」の部分に移動させてクリックすると、処理ステップがS23に進んで処理を終える。入店を希望する場合は(S9のNo)、マウスポインタ42を「ようこそ ☆☆ホールへ!!」の表示領域に移動させて指差しポインタ41に変換させ、この指差しポインタ41をクリックする。すると、遊技種類を選択するためのメニュー画面「パチンコ、スロットマシン、スマートボール」が表示される。ここでは、ユーザがそのなかから「パチンコ」を選択する。すると、多数のパチンコ機種が表示されるので、ユーザはそのなかから好みの機種のパチンコ台を選択する(S10、およびS11のNo)。このようにして好みのパチンコ台が選択されると(S11のYes)、選択されたパチンコ台に対しホスト側CPU7は乱数発生により大当たり確率を求めて設定する(S12)。

【0017】次に、選択されたパチンコに係るソフトウェアデータが、ホストコンピュータ2のホスト側CPU

7によりユーザコンピュータ3へ送信される。すると、ユーザコンピュータ3の表示手段19は、図7に示すように、パチンコ機の盤面を表したパチンコ画像43、各種キー画像46～49、口座残高(この例では35000円)を表した口座残高表示画像50、持ち玉数(すなわち賞玉数であり、この例では320個)を表した賞玉数表示画像51を有する表示画面40bを表示する(S13)。表示された画像のうち、終了キー画像46は遊技を終えて精算する際に用いられる。玉替キー画像47は口座残高で持ち玉を購入する際に用いられる。換金キー画像48は持ち玉を換金して口座残高に戻す際に用いられる。台変更キー画像49は現在のパチンコ台から別のパチンコ台にかわって遊技する際に用いられる。引続き、仮想の持ち玉(スロットルマシンのときはコインに相当する)が当該パチンコ台の仮想受皿に存在するか否かがステップS14で判断され、持ち玉があると判断されれば(Yes)、処理手順はステップS16の遊技操作へと進む。ステップS14で持ち玉が存在しないと判断されると(No)、口座残高から玉を購入することが要請される(S15)。ステップS15で玉を購入しない場合は(No)、ステップS23に進んで処理を終える。

【0018】ステップS15において玉を購入すると(Yes)、選ばれたパチンコの遊技動作を、ユーザ側CPU12の遊技制御手段34が表示手段19の画面上で実行する。すなわち、表示手段19は、ユーザ側メモリ手段14に格納されているソフトウェアデータにより表されるパチンコ台の画像を表示する。これによって、ユーザが仮想のパチンコ台を遊技操作できる状態となる(S16)。同時に、音声データもホストコンピュータ2から送信され、ユーザコンピュータ3のスピーカ22から音声が発せられる。かかる音声はユーザの好みにより種々選べるが、例えば実際のホールで玉が釘などに当たる衝突音や軍艦マーチなどを流すと、臨場感のあるパチンコ遊技を楽しめる。

【0019】パチンコ台の遊技操作は、マウス28(手入力手段の一例)を操作して画面上の操作レバー画像33aあるいは度合い設定カーソル45をマウスポインタ42で所望量だけドラッグすることにより、仮想操作レバーの引き具合として調節される。すなわちここでは、マウス28からの入力により初速度(本発明の「遊技の度合い」の一例)を調節された玉が玉画像44として発射される。尚、操作機32(手入力手段の別例)によっても、操作レバー33を手で所望量だけ回すことにより、玉の初速度を設定入力することができる。

【0020】このようにして発射された玉が入賞口に入ったときは、その結果がユーザ側CPU12における遊技結果送信手段35の機能により検出されてホストコンピュータ2へ送信される。そして、ホスト側CPU7における賞玉数書換手段39の機能により、ホスト側メモ

リ手段9に格納されている持ち玉数(賞玉数)が増加して書き換えられる。一方、その玉が入賞口に入らなかったときはホスト側メモリ手段9の持ち玉数が減少して書き換えられる。これらの書換え結果はユーザコンピュータ3に送信され表示画面40bの賞玉数表示画像51に表示される。

【0021】そうしているうちに仮想受皿内に持ち玉が無くなった場合は、玉替キー画像47をクリックするとよい(S17のYes)。これにより、ステップS15に戻って玉購入要請が表示される。あるいは、現在利用しているパチンコ台は成果が芳しくなく別のパチンコ台に変わりたい場合、台変更キー画像49をクリックする(S18のYes)。すると、処理手順がステップS10に戻って、遊技内容や遊技機種を選択処理が実行される(S10~S12)、別のパチンコ台が表示手段19の画面に表示される(S13)。一方、多くなった持ち玉を一部換金したい場合は、換金キー画像48をクリックする(S19のYes)。すると、ステップS20において、ホスト側CPU7における換算手段36の機能により、所望数の持ち玉が所定換金率で相当金額に換算されたのち、残高書換手段38の機能によりホスト側メモリ手段9の口座残高が加算されて書き換えられる。

【0022】そうして、ユーザが終了キー画像46をクリックすると、精算するか否かが問いかける(S21)。パチンコ遊技の終了を取り止める場合に「No」の部分をクリックすると、処理手順はステップS16に戻る。パチンコ遊技を終了したい場合に「Yes」の部分をクリックすると、ステップS22で景品メニューの表示と景品の選択要求がなされる。そこで、ユーザが所望の景品を選択すると、口座残高から景品購入代金が差し引かれたのち、通信回線4の接続がオフにされて一連の処理手順が終了する。その時の口座残高や景品購入代金の明細はユーザコンピュータ3に送信されてプリンタ25により印字出力される。この場合の精算は、ユーザが開設している銀行口座やクレジットカード口座と、ホスト店がホスト側メモリ手段9に開設している私的な料金口座との間で通信回線4を介して実施される。このようにして差し引かれた景品購入代金はクレジット会社や銀行に振り込まれ、指定した景品がデパート、スーパーマーケット、進物品店などからユーザの家庭に配送される。但し、換金は必ずしも景品の購入に充当しなければならないものでなく、料金口座にそのまま現金としておくことも可能である。

【0023】尚、上記の実施形態では遊技の種類としてパチンコの例を示したが、本発明はパチンコに限るものでなく、例えばスロットマシン、またはスマートボールを例示することもできる。

【0024】

【発明の効果】以上述べたように、本発明に係る通信遊技システムによれば、遊技店などのホスト側から送信さ

れてきた遊技に係るソフトウェアを、パーソナルコンピュータに代表されるユーザコンピュータで実行させることができる。これにより、ユーザは家や職場に居ながらにして、パチンコ、スロットマシン、スマートボールなどの遊技を楽しむことができる。その際にユーザ側の遊技結果によりホスト側の賞玉数データが書き換えられるので、適当な射幸心と緊迫感を覚えつつ遊技を楽しめる。加えて、ホスト側は、豪華なホールの設備費用、広大な駐車場費用、数多くの従業員の人件費、あるいはそれらに係る管理の手間がほとんど不要となる。また、ホスト側からの設定で、出玉率や大当たり確率の設定を行うことができる。また、ホスト側で多数の遊技機種をソフトウェアとして保有できるので、ユーザは数多くの機種から好みのものを自由に選び出すことができる。

【0025】そして、賞玉数書換手段により書き換えられた賞玉数を相当の金額に換算し、換算された相当金額によりホスト側メモリ手段の口座残高を書き換えるように構成されているので、遊技の勝ち負けによりユーザ個別の口座残高が増減される。従って、単にコンピュータ画面上で遊技できるととどまらず、よりいっそう現実に近い緊迫感を味わいながら遊技を楽しむことができる。他方、遊技店側は現金を直に取り扱う必要がないため、入出金管理も楽になる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明の一実施形態に係る通信遊技システムを示す全体概念図である。

【図2】前記通信遊技システムのホストコンピュータを示すブロック構成図である。

【図3】前記通信遊技システムのユーザコンピュータを示すブロック構成図である。

【図4】前記通信遊技システムの制御構成を示すブロック構成図である。

【図5】前記通信遊技システムの動作を示すフローチャートである。

【図6】前記ユーザコンピュータの表示手段による画面例を示す説明図である。

【図7】前記ユーザコンピュータの表示手段による別の画面例を示す説明図である。

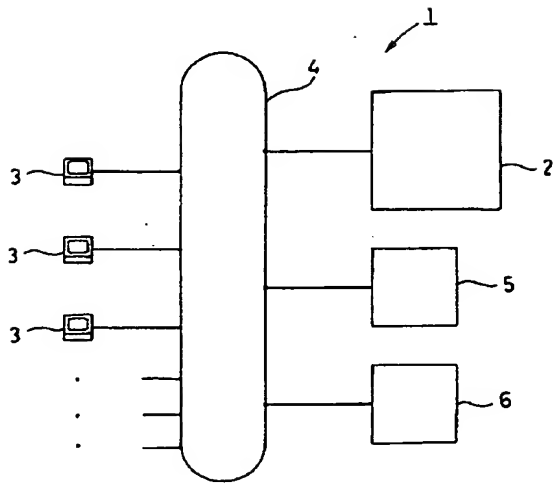
【符号の説明】

- 1 通信遊技システム
- 2 ホストコンピュータ
- 3 ユーザコンピュータ
- 4 通信回線
- 7 ホスト側CPU
- 9 ホスト側メモリ手段
- 11 ホスト側送受信手段
- 12 ユーザ側CPU
- 14 ユーザ側メモリ手段
- 16 ユーザ側送受信手段
- 19 表示手段

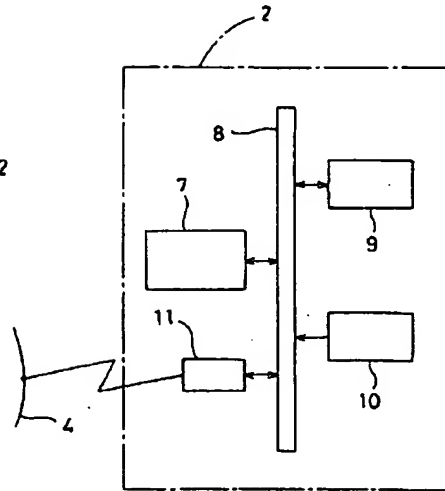
28 マウス
 32 操作機
 33 操作レバー
 33a 操作レバー画像
 34 遊技制御手段

35 遊技結果送信手段
 39 賞玉数書換手段
 43 パチンコ画像
 45 度合い設定カーソル

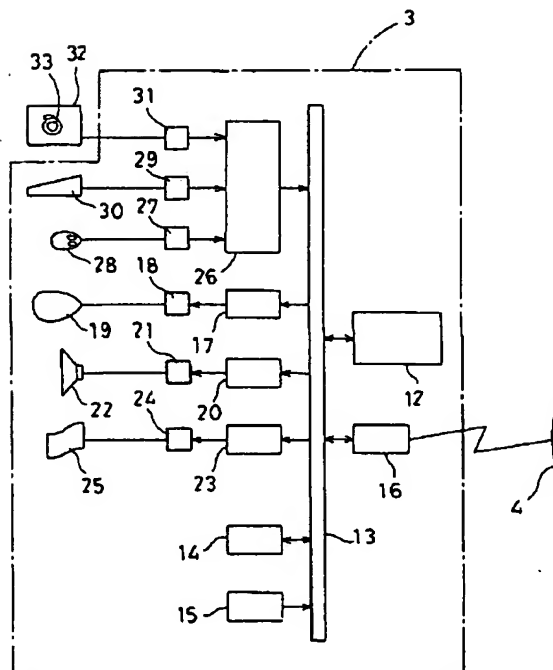
【図1】



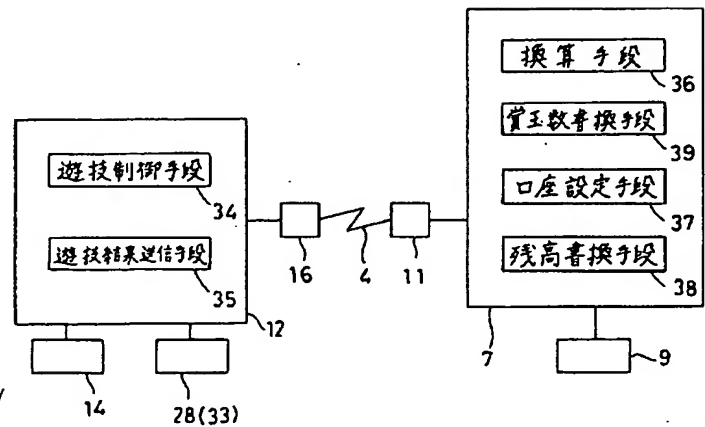
【図2】



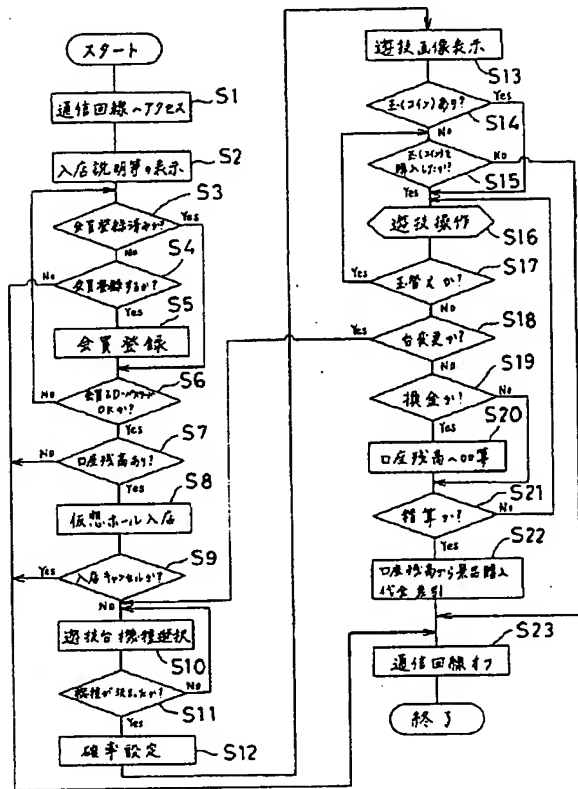
【図3】



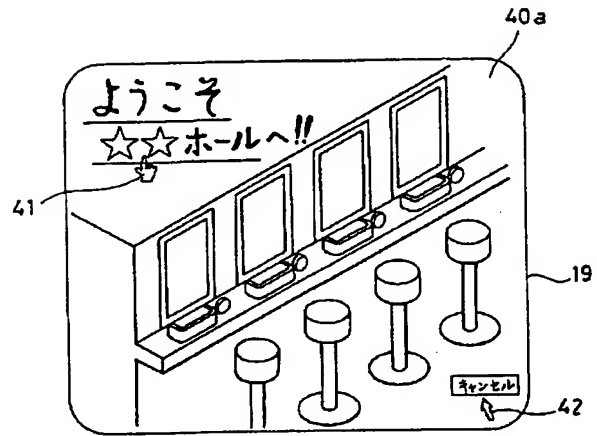
【図4】



【図5】



【図6】



【図7】

